

**El juego en la clínica infantil como método de acceso al inconsciente en la primera infancia desde las teorías de Melanie Klein, Donald Winnicott y Arminda Aberastury:
una Revisión Documental**

Karen Johanna Fontalvo Monsalvo



Universidad de la Costa

Facultad de Psicología

Barranquilla

2016

**El juego en la clínica infantil como método de acceso al inconsciente en la primera infancia desde las teorías de Melanie Klein, Donald Winnicott y Arminda Aberastury:
una Revisión Documental**

Karen Johanna Fontalvo Monsalvo

Asesores: Gabriel Valencia Zapata

Paola Martínez Sande

Universidad de la Costa

Facultad de Psicología

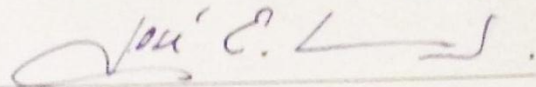
Barranquilla

2016

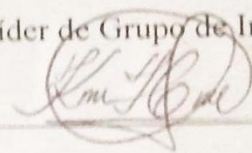
NOTA DE ACEPTACIÓN

4.2

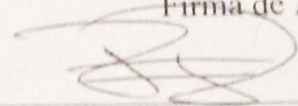
Firma del Decano



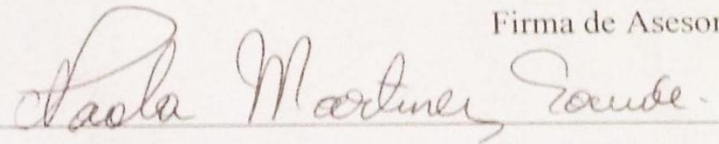
Firma Líder de Grupo de Investigación



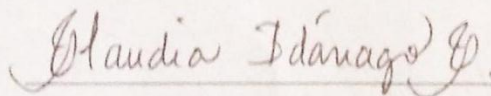
Firma de Asesor



Firma de Asesor

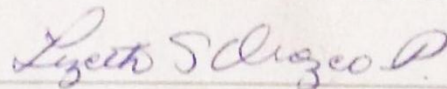


Firma Juez Interno



Junio 16 de 2016

Firma Juez Externo



Agradecimientos

El presente trabajo de grado, primeramente me gustaría agradecerle a Dios por bendecirme para llegar hasta donde he llegado, porque hiciste realidad este sueño anhelado.

A la Universidad de la Costa CUC por darme la oportunidad de estudiar y ser un profesional. A mis tutores, Gabriel Valencia y Paola Martínez por su esfuerzo y dedicación, quien con sus conocimientos, su experiencia, su paciencia y su motivación ha logrado en mí que pueda terminar este trabajo con éxito. También me gustaría agradecer a mis profesores durante toda mi carrera profesional porque todos han aportado con un granito de arena a mi formación.

Son muchas las personas que han formado parte de mi vida profesional a las que les encantaría agradecerles su amistad, consejos, apoyo, ánimo y compañía en los momentos más difíciles de mi vida. Algunas están aquí conmigo y otras en mis recuerdos y en mi corazón, sin importar en donde estén quiero darles las gracias por formar parte de mí, por todo lo que me brindaron y por todas sus bendiciones.

Finalmente extenderé este agradecimiento a mi esposo quien ha sido mi ayuda, mi gran apoyo en todo este proceso, a mi familia y amigos por su apoyo y motivación constante que hizo posible que pudiera creer en mis capacidades y conocimientos que puedan aportar a la sociedad, a la ciencia y a la clínica contemporánea.

Karen Johanna Fontalvo Monsalvo

Resumen

El juego del infante es considerado fundamental en el desarrollo físico y psíquico del niño, puesto que es en este momento donde se forjan las bases para el resto de su vida. Varias conceptualizaciones e investigaciones al respecto consideran que el juego cumple un rol fundamental en la construcción del sujeto, ya que a través del mismo el niño aprende, razona y construye su personalidad. Por tal motivo varios autores del juego infantil han observado y comprobado como el juego nos puede brindar información acerca del psiquismo infantil, y es por eso que ha cobrado gran importancia el análisis del mismo. En el presente trabajo se intenta demostrar la importancia del juego infantil como recurso para el conocimiento del psiquismo del niño dentro de la hora diagnóstica. Abordaremos en primera instancia la evolución que ha presentado el juego en el correr de la historia, tomando los aportes de diferentes historiadores, como Melanie Klein, Donald Winnicott, Arminda Aberastury entre otros. Por otro lado expondremos diferentes conceptualizaciones acerca del juego por parte de autores clásicos y contemporáneos dentro de la corriente psicoanalítica. Posteriormente desarrollaremos los aspectos más importantes sobre el proceso psicodiagnóstico de niños y la importancia que cumple el juego dentro de la hora diagnóstica. Al finalizar intentaremos dar cuenta de las posibles modificaciones que se han dado en el juego infantil en la actualidad y su incidencia dentro de la clínica infantil.

Palabras claves: juego, niño, desarrollo psíquico.

Abstract

The game of a infant is considered fundamental to the physical and mental development of children, since it is at this time where the foundation for the rest of his life are forged. Several conceptualizations and research on the subject consider that the game plays a fundamental role in the construction of the subject, since through it the child learns, thinks and builds his personality. For this reason several authors of children's play have observed and verified as the game we can provide information about child psyche, and that is why it has become very important analysis of it. In the present paper attempts to demonstrate the importance of children's play as a resource for understanding the psyche of the child within the diagnostic time. Board in the first instance evolution that presented the play in the course of history, taking inputs from different historians, as Melanie Klein, Donald Winnicott, Aberastury among others. On the other hand we will discuss different conceptualizations about the game by classic and contemporary authors within the psychoanalytic current. Then we develop the most important aspects of the process Psychodiagnosis children and the importance played by the game within the diagnostic time. At the end we try to account for any changes that have occurred in children's play today and its impact in the children's clinic.

Key words: play, child, psychic development.

Tabla de contenido

	Pág.
1. Introducción	8
2. Planteamiento del problema.....	10
3. Justificación	14
4. Objetivos	17
4.1. Objetivo General	17
4.2. Objetivos Específicos.....	17
5. Marco teórico	17
6. Ordenamiento Categorial	48
7. Método	51
7.1. Instrumentos.....	51
7.2. Procedimeinto.....	52
8. Cronograma.....	53
9. Presupuesto.....	54
10. Discusión Científica.....	55
11. Referencias.....	69

1. Introducción

El juego emerge como una actividad conectada a la cultura, no solo entre los niños sino también entre los adultos. El juego es el primer escalón del desarrollo de la creatividad, la creatividad podemos definirla, de manera general, cómo algo nuevo y valioso entendiendo el término valioso, como el producir cambios en las actitudes de un ser humano.

El juego es también utilizado en el consultorio clínico, allí donde la palabra falta, el juego adviene como un modo de comunicación y expresión. Desde un punto de vista psicoanalítico, el jugar forma parte de la evolución psíquica del niño y siempre al servicio del despliegue sistemático de todo tipo de fantasías. Cuando una fantasía se desarrolla en el juego, una enorme cuota de placer deviene como consecuencia. Melanie Klein (1929) considera que el juego es retorno de lo reprimido y con valor fantasmático, es la vía al inconsciente como los sueños en los adultos, es el lenguaje típico infaltable en los niños.

Donald Winnicott (1971) en “realidad y juego” señala que el juego corresponde a la salud, facilita el crecimiento y puede concebirse como una experiencia creadora, “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio - tiempo, una forma básica de vida” (p. 75). De la misma manera, subraya la importancia del juego, en tanto actividad creadora, como un medio con el que cuenta el niño para ir descubriendo y desarrollando su personalidad.

Aberastury (2008) plantea que hacia el final del primer año de vida, hay una importante descarga agresiva en el juego del niño, quien empieza a jugar con muñecos, animales, pelotas representando en sus juegos las fantasías de tener hijos y del vientre materno.

A partir de esto, el presente trabajo investigativo propone el desarrollo de una investigación documental cuyo fin se centra en la temática. **El juego en la clínica infantil como método de acceso al inconsciente en la primera infancia desde las teorías de Melanie Klein, Donald Winnicott y Arminda Aberastury.** Se considera de importancia esta investigación, dado que permite abordar en el estudio investigativo al niño y su relación con el juego en la clínica infantil a cargo de autores post-freudianos como: Melanie Klein, Donald Winnicott y Arminda Aberastury.

Finalmente se espera con este producto investigativo, realizar una discusión científica que dé respuesta a la pregunta problema y a los objetivos planteados; a partir de la recolección de información teórica de cómo es concebido el juego en la clínica infantil

2. Planteamiento del problema

El juego es una vía de expresión privilegiada en la infancia, un niño que juega da a conocer su mundo interno, muchas veces ininteligible de otro modo.

Desde su nacimiento, el infante humano se dispone a conocer y reconocer el mundo circundante.

El gesto, la acción, las expresiones sensoriales primarias, llanto, sonrisa, vocalizaciones

tempranas son los movimientos que el bebé dirige hacia su ambiente y las respuestas a ellos

inician el intercambio lúdico que llevará luego, a la simbolización y a la constitución del

lenguaje propio. La búsqueda de reconocimiento del propio cuerpo, instala los primeros juegos.

El adulto responde al intercambio sensorial y simultáneamente ofrece articulaciones de sentido y lenguaje al tiempo que presenta al niño en el juego los objetos del mundo externo.

Las investigaciones basadas en el estudio de interacciones tempranas a través del análisis de situaciones apuntan a construir una semiología de los gestos. El infante utiliza su propia acción y su propio cuerpo como significantes de una acción o un significado ausente. Por otro lado, la función del juego es desplegar el mundo deseante del niño. En "El creador literario y el fantaseo", Freud (1908) plantea que todo niño cuando juega se convierte en un poeta, pues se crea un mundo propio o mejor dicho, inserta las cosas de su mundo en un nuevo orden que le

agrada. Considera al juego algo muy serio y emplea grandes montos de afecto. Lo opuesto al juego es la realidad efectiva. El juego ocupa para el niño el lugar de apuntalamiento de sus objetos internos en cosas palpables y visibles del mundo real, dando lugar a la instalación de la realidad psíquica y la realidad material. Aparece ya aquí la idea retomada luego por Winnicott de un encuentro entre la realidad afectiva de deseo propia del sujeto y el mundo real, palpable y visible.

Juego y simbolización van emparentados a lo largo de la Infancia y la niñez y por eso son estudiados por numerosos autores desde distintas perspectivas teóricas y desde distintos campos del saber cómo la psicología, el psicoanálisis y la educación.

El despliegue del juego simbólico le permite al niño disponer de un sector de actividad, cuya motivación no sea la adaptación o lo real sino la asimilación de lo real al yo, sin coacciones ni sanciones. El juego permite aislar situaciones respecto de su contexto de realidad material y temporalidad y es re-ensamblado según la necesidad deseante del niño. Este re-ensamblado le permite dominar situaciones angustiosas, elaborar nuevas asociaciones, invertir roles, sustituir roles y así desplegar nuevas respuestas emocionales y construir nuevos recursos simbólicos. Estas recreaciones de experiencias infantiles vividas o fantaseadas son modos de explicar mensajes enigmáticos que escucha e interpreta.

Así como en los primeros tiempos de vida los padres sensibles desarrollan la capacidad de entonar afectivamente con su hijo, si bien la madre cumple un rol crucial en la regulación afectiva del bebé en los primeros meses, este rol se va complejizando a medida que se va ampliando el mundo afectivo a lo largo del desarrollo. De aquí surge el enriquecimiento del mundo simbólico y la construcción de funciones cognitivas más avanzadas. El desarrollo de una instancia reflexiva en la niñez y su relación con la capacidad del adulto en el despliegue del juego "como si" resulta ser uno de los pilares en los que se funda la simbolización en los niños. Esto implica la capacidad del adulto para entrar al mundo de la imaginación del niño sin perder la conexión con un sentido de realidad. Dicho desarrollo se pone en escena en el espacio transicional entre el adulto y su hijo (Winnicott, 1965, 1971). Es una tarea que implica tender puentes de modo permanente, a través del uso del lenguaje y la simbolización, que posibiliten la conexión entre el espacio de juego y la realidad.

Para la exploración del juego en esta etapa, consideraremos como un eje de estudio la capacidad de mentalizar. Esta capacidad permite diferenciar entre los procesos mentales y emocionales intrapersonales e interpersonales y distinguir entre realidad interna y realidad externa, al ser sensible a la diferencia entre los propios procesos mentales y los procesos mentales que guían el accionar de los demás. Por otro lado, la mentalización está

íntimamente ligada a la capacidad de "hacer de cuenta" básica para el enriquecimiento del mundo simbólico.

El estudio del juego interactivo de los niños permite rastrear procesos de simbolización y ligarlos con la regulación afectiva y rasgos maternos, tales como funcionamiento reflexivo parental y los estilos desplegados en la situación lúdica.

Es significativo destacar el juego como una función, no como una actividad aislada o de una determinada edad, sino como un proceso complejo, el cual le permitirá al niño, entre otras cosas, expresarse, elaborar situaciones, conocer el ambiente, conocerse así mismo, siendo una actividad que posibilitará la estructuración del psiquismo del niño.

A partir de esto se pretende demostrar la importancia de este trabajo tomando aportes que hicieron los autores, desde sus diversas teorizaciones sobre la importancia del juego y el jugar del niño. De esta manera se opta por utilizar las teorías seleccionadas en dicho trabajo en su totalidad, ya que cada concepto será aquella herramienta que enriquezcan el conocimiento y la producción en dicho trabajo será importante establecer la pregunta problema formulada en un comienzo para lograr responderla, y comprender de esta manera la importancia del juego en el niño, así como las causas y repercusiones cuando el juego se ve dificultado.

¿Cómo es concebido el juego en la clínica infantil como método de acceso al inconsciente en la primera infancia desde las teorías de Melanie Klein, Donald Winnicott y Arminda Aberastury?

3. Justificación

La importancia del juego en el psicoanálisis adquiere una dimensión tan singular como lo es cualquier otro tipo de discurso porque puede posibilitar la expresión de los procesos y conflictos emocionales normales dentro del desarrollo de cada niño. Este es un trabajo teórico que pretende la ampliación de los contenidos estudiados referentes al juego dado que puede aportar considerablemente los procesos terapéuticos en el área de psicología clínica y en el ámbito de la primera infancia.

Quizá, uno de los sentidos más importantes que tenga el juego es el de pretender, hacer "como si", estar actuando una realidad que es propia de esa misma situación y que probablemente tenga que ver con algún aspecto de la realidad del niño que juega. Los elementos diagnóstico para poder identificar el síntoma del niño (separándolo del discurso de los padres), los efectos y la estructura del niño y por el otro lado como técnica terapéutica, ya que el juego se constituye terapéutico en sí mismo, es el propio niño quien en el dispositivo analítico encontrará el camino en la dirección de la cura. Entonces tomando en cuenta esta nueva perspectiva, el presente

proyecto brindará un aporte contemporáneo, que abordará la importancia del juego en la clínica con niños desde las teorías de Melanie Klein, Donald Winnicott y Arminda Aberastury.

Este proyecto podrá brindar un conjunto de conceptos que permitirá a la población, pensar en el juego en un sentido más allá de la simple actividad recreativa. Y más bien poderlo concebir como un elemento significativo a la hora de observar el jugar de los niños. Por lo tanto, el niño distingue muy bien la realidad del mundo y su juego, a pesar de la carga de afecto con que lo satura, y gusta de apoyar los objetos y circunstancias que imagina en objetos tangibles y visibles del mundo real. Este apoyo es lo que aún diferencia el (jugar) infantil del (fantasear).

Desde el campo de la psicología esta investigación permitiría comprender mejor el significado y las principales características del juego, así como el papel que tiene la actividad lúdica en la vida y en el desarrollo del niño de 0 a 5 años, con el objetivo de lograr lo propuesto anteriormente, se presentará una conceptualización del juego y de algunas nociones del mismo desde una perspectiva psicodinámica. A la par, se estudiará el tipo de juego que se presenta en los diferentes momentos evolutivos del niño así como algunos factores implicados en la incapacidad para jugar y en el juego patológico. De igual forma, se hará una aproximación histórica de la técnica del juego y una profundización en la misma. Finalmente, se abordará la importancia de la técnica del juego en la primera infancia dentro de la teoría analítica contemplando que la infancia puede representarse como una sucesión de fases libidinales; en

esta medida el juego del niño reflejaría su habilidad física, el nivel de desarrollo del Yo, su capacidad intelectual y cognitiva, su capacidad de relación y su desarrollo libidinal.

Es importante para la universidad de la costa Cuc; porque le ofrece al conocimiento científico una orientación hacia el apoyo de proyectos de investigación de la facultad de psicología, para la especialización en psicoterapia infantil, para la maestría en psicología. Ya que la facultad tiene una línea de investigación llamada desarrollo humano y un área clave llamada familia y maltrato.

La elección de este tema como trabajo de grado, viene determinado porque el juego es la dimensión creativa más relevante en el desarrollo infantil, ya que el niño expresa lo que siente a través del juego. Se entiende, que es durante los primeros años cuando mejor puede potenciarse su desarrollo, puesto que es en esta etapa cuando los niños están más abiertos a propuestas creativas y a expresarse libremente, con este trabajo científico se pretende ofrecer al conocimiento científico una orientación hacia los proyectos de investigación, al diplomado en clínica infantil, la especialización en psicoterapia infantil y el área investigativa de familia y clínica infantil de la maestría en psicología de la universidad de la costa Cuc.

4. Objetivos

4.1. Objetivo General

Analizar el juego en la clínica infantil como método de acceso al inconsciente en la primera infancia desde las teorías de Melanie Klein, Donald Winnicott y Arminda Aberastury.

4.2. Objetivos Específicos

- ✓ Revisar los principales aportes sobre el juego en la clínica infantil desde las teorías de Melanie Klein, Donald Winnicott y Arminda Aberastury.
- ✓ Reconocer el estado actual del juego como elemento clínico de evaluación, interpretación y análisis en la clínica infantil como acceso al inconsciente en la primera infancia.

5. Marco Teórico

Este marco teórico inicia referenciando los antecedentes científicos del juego por lo tanto es importante resaltar, que S. Freud describe en una de sus obras, “Más allá del principio del

placer”, lo que sería una de las primeras observaciones del juego de un niño, asunto conocido como el Fort-Dá. El autor había observado que el niño nunca lloraba cuando su madre lo dejaba por unas cuantas horas; en su juego tomaba un carretel de madera con un pedazo de hilo enroscado, lo lanzaba sobre el borde de su cuna y exclamaba “o-o-o”, después tiraba del carretel que estaba fuera de la cuna y celebraba su reaparición con alegría diciendo “da”, es decir, allí. S. Freud planteaba que este juego de desaparición y retorno, que se repetía constantemente en el niño, era una defensa contra el displacer.

El caso Juanito de 1905 constituye entre los historiales clínicos de Freud, una obra pionera no solamente para la historia del Psicoanálisis infantil, sino para la práctica clínica en general. Es el primer análisis de un niño, y el único que Freud desarrolla profundamente, el tratamiento fue llevado a cabo por el padre del niño bajo su supervisión; de esta manera, es también el primer caso donde se muestra el trabajo de Supervisión, lo que ha dado pautas para la formación y seguimiento del trabajo de nuevos analistas.

Anna Freud, (1926) publica Psicoanálisis del niño, e intenta la primera sistematización del método de análisis de niños. Su posición se situaba dentro de la postura sostenida por H. von Hug-Hellmuth, combinando técnicas psicoanalíticas y pedagógicas y restringiendo el análisis sólo para niños mayores de seis años cuyos padres se analizaran. En la obra mencionada, A. Freud analiza diez casos clínicos, señalando los alcances y dificultades del análisis de niños. Los métodos utilizados fueron: la interpretación de los sueños, sueños diurnos y dibujos, haciendo restricciones a la utilización del juego como material para el análisis. El juego es considerado

una técnica auxiliar. Proponía como método para la prevención de la neurosis en la infancia, el trabajo con los padres a través de consejos y advertencias. Posteriormente, produjo un acercamiento en el aspecto técnico con algunos postulados planteados por Melanie Klein, quien admitió la posibilidad de analizar niños menores de seis años y consideró el juego como instrumento técnico de importancia; reconoció que la tentativa de prevenir las neurosis infantiles por medio de la educación y los consejos a los padres había fracasado (1965).

Hermine von Hug-Helmuth, (1922) plantea que el psicoanálisis de niños tiene un carácter educativo que permite liberar al niño de sus sufrimientos y es un medio para inculcarle valores morales y éticos. Considera que el trabajo con niños debe incluir algún tipo de educación para los padres, ya que su influencia es decisiva en la formación de los síntomas infantiles. Plantea que no es conveniente analizar niños antes de la culminación del Complejo de Edipo, y que sólo habría que esperar del análisis éxitos parciales sin profundizar en contenidos inconscientes. Utiliza en su técnica el dibujo y ocasionalmente el juego, como medio para “romper el hielo” en la comunicación con los niños. El papel del analista de niños es restringido al análisis del carácter y a la educación, limitándose al tratamiento de algunos casos y en determinadas circunstancias, dejando entrever que el psicoanálisis podría llegar a dañar al niño pequeño.

Melanie Klein, una de las precursoras del psicoanálisis infantil, señala en su obra “La Personificación en el juego de los niños” como una de las principales funciones del juego infantil es proporcionar una descarga de las fantasías masturbatorias, como habría una analogía entre los medios de representación usados en el juego con los utilizados en los sueños y como ambos permiten una realización de deseos. Estos planteamientos han sido estudiados y retomados por otros autores a través del tiempo. Se evidencia que en su obra señala cómo en el juego el niño inventa y asigna distintos “personajes”, y de qué manera habría una relación entre estas personificaciones que el niño introduce en su juego con los elementos de realización de deseos (1929). Esta tendencia a la personificación en el juego es vehiculizada por mecanismos de defensa que le permiten al niño poder vivir la ansiedad de una manera más soportable, tal como lo explica Klein: Por medio de ellos (mecanismos de disociación y proyección) la síntesis del superyó, que sólo puede ser mantenida con mayor o menor esfuerzo, puede ser abandonada por el momento y, además, disminuye la tensión de tener que mantener la tregua entre el superyó como un todo y el ello. El conflicto intrapsíquico se hace así menos violento y puede ser desplazado hacia el mundo externo. El placer así obtenido se incrementa cuando el yo descubre que este desplazamiento hacia el mundo externo le proporciona diversas pruebas reales de que los procesos psíquicos, con su catexia de ansiedad y culpa, pueden tener un resultado favorable y puede reducirse la ansiedad (1929).

Otro psicoanalista reconocido por su trabajo con niños es Donald Winnicott, quien en (1942) publica su escrito “¿Por qué juegan los niños?” donde hace una revisión de los motivos que llevan al niño a jugar, entre los cuales destaca que el niño juega: por placer, para expresar agresión, para controlar la ansiedad, para adquirir experiencia, para establecer contactos sociales, para lograr la integración de la personalidad y para promover la comunicación con la gente. Es interesante entonces poder profundizar en algunos de estos motivos explicados anteriormente donde el niño puede “expresar la agresión” mediante el juego sin tener que depositarla directamente en las personas que lo rodean, en este sentido el autor nos plantea que: La agresión puede ser placentera, pero inevitablemente lleva consigo un daño real o imaginario contra alguien, de modo que el niño no puede dejar de enfrentar esta complicación. En cierta medida la enfrenta desde el origen, cuando acepta la disciplina de expresar el sentimiento agresivo bajo la forma del juego y no sencillamente cuando está enojado (1942). En cuanto al “control de la ansiedad” se plantea como el juego permite la elaboración de las ansiedades del niño. Sin embargo, se debe tener cuidado cuando la ansiedad lo desborde, tal como “la amenaza de un exceso de ansiedad conduce al juego compulsivo o al juego repetitivo o a una búsqueda exagerada de placeres relacionados con el juego; y si la ansiedad es excesiva, el juego se transforma en una búsqueda de gratificación sexual” (1942). En cuanto a la “integración de la personalidad”, puede decirse que el juego vehiculiza la relación del niño con la realidad personal interna y la realidad externa, y le permite ir relacionando las ideas con la función corporal (1942).

Finalmente el autor señala como el juego promueve en el niño “la comunicación con la gente” y lo lleva también al terreno terapéutico, donde afirma siguiendo la idea de Klein, que “el juego, como los sueños, cumple la función de autorrevelación y comunicación en un nivel profundo.” (1942). En otra de sus obras, “Realidad y juego”, señala cómo el juego corresponde a la salud, facilita el crecimiento y puede concebirse como una experiencia creadora, “el juego es una experiencia siempre creadora, y es una experiencia en el continuo espacio-tiempo, una forma básica de vida” (p. 75). De la misma manera, subraya la importancia del juego, en tanto actividad creadora, como un medio con el que cuenta el niño para ir descubriendo y desarrollando su personalidad.

Arminda Aberastury, una destacada psicoanalista infantil, también trabaja la evolución del juego en los niños, en su libro “El niño y sus juegos”. La autora describe las características de los juegos de los niños de acuerdo a su edad, siguiendo las aportaciones de Klein. Plantea que hacia el final del primer año de vida, hay una importante descarga agresiva en el juego del niño, quien empieza a jugar con muñecos, animales, pelotas representando en sus juegos las fantasías de tener hijos y del vientre materno. Luego, alrededor de los dos años, aparecen todos los juegos relacionados con el control de esfínteres, también los niños juegan a pasar sustancias de un recipiente a otro; comienzan los juegos de “aparecer y desaparecer” de “separación y encuentro” (Fort-Dá). Los juguetes más utilizados en esta edad son aquellos que sean moldeables y amasables como la plastilina o el barro. Hacia los tres años los juegos se centran en la

identificación y función materna (jugar a alimentar y alimentarse). Entre los cuatro y los cinco años, el niño representa en sus juegos sus fantasías sobre la vida sexual de los padres, aparece el juego con muñecas representando el tener hijos y cuidarlos. Otro aspecto importante es que el niño comienza a personificar en el juego objetos idealizados y persecutorios. Después, entre los seis y siete años comienzan los juegos de reglas, de competencia y juegos que expresan deseos genitales, en los que se evidencia la necesidad de ver y tocar y de ser visto y ser tocado (jugar a papá y mamá, al doctor).

Otro psicoanalista, Robert Caper, explica en su texto “El juego, la experimentación y la creatividad”, que el juego le permite al niño no solo expresar su propia realidad interna sino entrar en contacto con la realidad externa, de esta manera el niño cuando juega sería un pequeño científico experimental que está descubriendo su mundo interno y el mundo que lo rodea.

Es así como Caper plantea: El juego es un sondeo experimental de la realidad externa – la mente del objeto- con trozos de la realidad interna – los propios estados de la mente. Al ver que sucede cuando proyectamos un estado mental en la mente de nuestro objeto, a veces aprendemos algo acerca de la mente de nuestro objeto y de nuestra propia proyección (1996, p. 142).

En así como el autor en su texto señala la relación existente en el juego con el mundo interno y externo del niño y cómo éste le permite externalizar sus fantasías siendo “una vía de proyección, lo que nos permite usarlo para evaluar el impacto de su mundo interno sobre su mundo externo, especialmente sobre las mentes de sus Objetos.” (Caper, 1996, p. 143). Este

concepto de entender el juego como proyección ha sido trabajado por varios autores que han explicado como “el niño recrea las situaciones de la vida cotidiana que no puede elaborar e intenta comprenderlas. El hecho de proyectar sus fantasías y ansiedades en el juego le permite elaborar sus miedos y su agresividad.

Bernard Aucouturier, especialista en psicomotricidad infantil comenta en su texto: las actividades lúdicas permiten que el niño exprese la necesidad de traducir la pulsionalidad en afecto, de darle forma, con relación al objeto primario. El juego, acto creador, da forma a los contenidos inconscientes, a los fantasmas de acción; el juego es el placer de poner en escena las representaciones inconscientes (1996, p.154).

María Vives Gómila, reúne un poco lo dicho anteriormente en su libro Psicodiagnóstico clínico infantil en el que comenta: El juego puede concebirse como una forma de adaptarse a la realidad, en la que el niño necesita jugar para crecer y desarrollarse. Posee diferentes funciones: lúdica, de contacto, de experimentación y expresión del mundo interno, y de elaboración de la propia tensión. El niño juega por placer (función lúdica) y por poner en marcha su capacidad creativa, ya que juega sin tener juguetes, o los crea o imagina (juego simbólico). También juega para entrenarse y establecer una relación de objeto (2007, p. 117).

En las últimas investigaciones encontramos a (Wasserman, 2008) considera necesario los factores endógenos del niño tal como M. Klein nos enseña y también los factores exógenos, que además de las experiencias infantiles y las condiciones ambientales facilitadoras o

entorpecedoras del desarrollo, incluyen la situación social en la cual se insertan. Siguiendo a Winnicott, del entrecruzamiento o no de ambos factores y de la manera en que se produzca, dependerá la vida cultural posible de ese niño, su creatividad, sus posibilidades de juego y de aprendizaje, su posibilidad de acceder a la vida adulta. Estas precisiones conceptuales acerca del juego constituyen un referente real para el desarrollo de la investigación empírica que los autores se proponen. Estudiar la evolución del juego de niños latentes en psicoterapia analítica de grupo en el contexto de una población clínica en condiciones de extrema vulnerabilidad psicosocial, niños con infancias robadas.

Ricardo Rodolfo (1989) Psicoanalista contemporáneo, hace hincapié en la importancia que tiene el jugar como función el niño se va curando por sí solo respecto de una serie de puntos potencialmente traumáticos. Por medio del mismo se logrará observar perturbaciones o inhibiciones, a tal punto que es posible encontrar la función totalmente inhibida o cancelada como en el caso de un autismo. Cuanto más grave sea la patología, imposibilitando al niño en su desarrollo tendrá más dificultades para jugar, es decir que el niño se verá imposibilitado o inhibido para realizarlo naturalmente. Será de suma importancia destacar que a lo largo del proceso de estructuración y en la medida de ella, el jugar se va resignificando, lo que debemos recordar para no interpretar mecánicamente situaciones lúdicas sobre la base de lo que vemos, es decir, sobre la base de un reduccionismo conductista del significado que aísla secuencias del contexto que las esclarecería de lo expresado por el autor, será significativo comprender que le

sucede a un niño a lo largo de un proceso, con determinados elementos que permitan comprender en su globalidad. A partir de un juego, con determinadas características que remitan a un trastorno, encasillando bajo un rótulo, definiendo una forma de ser y actuar. Se deberá acompañar al niño ya que el propio juego se irá resignificando e irá mostrando sentimientos y conflictos que se modificarán de acuerdo a los procesos y situaciones vividas. El propósito será acompañarlo para que logre elaborar, transitar, y disfrutar libremente.

Jorge Fukelman (1996), en su seminario Ponerse en juego hace una puntualización acerca de la agresión: Plantea la diferencia que hay si un acto aparece en la pantalla del juego y los efectos que se producen si esto trasciende a esta pantalla. Es decir si esta ocurre entre el campo de lo imaginario y lo simbólico escénico del juego, o trasciende tal punto que pueda por ejemplo anular la distancia simbólica que debe haber entre un padre y el niño.

Madeleine Maida re (2008) Coordinadora en centro de estudios en psicoanálisis, lógica y topología; plantea que todo lo que sucede en el juego del niño, en realidad, lo ha oído, sentido o tocado antes. Si bien el juego es creación, es una producción subjetiva en que los materiales ya fueron dados, experiencias ya vividas, que permitieron una nueva vuelta, pero ahora de manera distinta. El jugar le permite al niño desplazar al exterior sus miedos, angustias y problemas internos.

Dentro de todo este proceso el jugar infantil es considerado la expresión paradigmática de abordaje al psiquismo del niño en constitución, desde diferentes escuelas psicológicas y psicoanalíticas.

La observación del jugar infantil despliega indicios privilegiados que articulados de acuerdo a la teoría con que los leamos, permitirán desarrollar hipótesis reconstructivas sobre la estructuración psíquica. El juego es una expresión privilegiada del discurso infantil, un niño que juega da a conocer su mundo interno, muchas veces ininteligible de otro modo.

Desde su nacimiento, el infante humano se dispone a conocer y reconocer el mundo circundante. Sus capacidades innatas entrarán en intercambio con los otros significativos del entorno constituyendo al sujeto y a sus objetos.

El gesto, la acción, las expresiones sensoriales primarias, llanto, sonrisa, vocalizaciones tempranas son los movimientos que el bebé emite hacia su ambiente y las respuestas a ellos inician el intercambio lúdico que llevará luego, a la simbolización y a la constitución del lenguaje propio. La búsqueda de reconocimiento del propio cuerpo, instalan los primeros juegos. El adulto responde al intercambio sensorial y simultáneamente ofrece articulaciones de sentido y objetos del mundo externo juguetes, lenguaje, etc.

La instalación de la categoría ausencia-presencia inscribe la constancia objetal y la introyección del objeto, procesos mediante los cuales el infante en constitución irá tolerando la ausencia material del otro. El advenimiento de la capacidad de representación permite al sujeto superar la angustia frente a la evocación de la protección que necesita. Jugando, el niño vivencia, recrea y alterna las categorías ausencia, presencia en el logro de la constitución subjetiva.

Melanie Klein (1923) Para esta autora el juego es de carácter sexual, las experiencias sexuales encuentran representación en el juego. Liga la sexualidad con la angustia. La instauración de la represión implica la formación de diques que ponen en marcha el proceso sublimatorio. Esta relación con la sexualidad llevó a Klein a reformular la técnica del juego para el análisis de niños, que tenía algunos antecedentes incipientes.

En las inhibiciones del juego encontramos interés reprimido. La intensidad de los contrainvestimientos diferencia entre un juego estereotipado y un juego creativo. El juego descarga fantasías masturbatorias que pueden devenir en compulsión de repetición. En el análisis de niños, muchas veces, tenemos que diferenciar entre juego creativo y compulsión de repetición. En el niño pequeño la repetición de la acción es placentera y responde al deseo de dominio, pero la insistencia en algunos casos puede devenir estereotipia.

El analista debe evaluar permanentemente el proceso que está conduciendo, cuando interpretar, cuando acompañar el despliegue lúdico y prestarse a los pedidos del niño, y cuando acotar o pautar límites frente a una repetición que ya no es elaborativa y puede tornarse compulsiva.

Klein plantea la sublimación primaria como constitutiva. El placer del movimiento y la palabra serían transformaciones de la pulsión sexual, ligadas a la escena primaria. La sublimación secundaria se expresa en el juego y luego en los deportes.

La inhibición del movimiento, la palabra, el juego y el deporte sería represión exagerada de fantasías sexuales (muchas veces por prohibición externa) y junto con ella de toda la imaginación.

Desde Klein lo constitutivo del juego y el movimiento son las transformaciones de la pulsión sexual y el riesgo estructural, las posibles inhibiciones por exceso de excitación sexual o por prohibiciones externas excesivas. El otro elemento determinante del tipo de fantasía que recreará el juego es la escena primaria, que podrían ser sádicas, de pelea o de unión.

Klein inaugura la técnica del juego en análisis de niños con el análisis de Rita 1923. Hubo antecedentes con Sigmund Freud y Hermine Helmuth.

El juego en análisis de niños es concebido al modo de la asociación libre que deviene material para la interpretación del analista:

Klein plantea temas centrales a interpretar en el análisis de niños:

- Núcleo de fantasías masturbatorias que se descarga a través del juego. Juego con relación a la escena primaria.
- Analogía juego-sueño, como realización de deseos y expresión de la actividad mental
- El niño inventa y asigna diferentes personajes en los juegos, a través de la proyección, el desplazamiento y la personificación. Muchas veces, el niño proyecta en sus personajes aspectos parciales de su mundo interno y de las instancias psíquicas, los personajes toman a su cargo aspectos del ello y del superyo y es a través del juego de fuerzas que el niño expresa el conflicto intersistémico descargando la angustia que éste le provoca.

En otras ocasiones, aparece algún personaje en la escena lúdica que representa la instancia yoica y resuelve la situación, devolviendo cierta tranquilidad al niño.

Winnicott (1980) imprime un vuelco en la concepción del juego al considerarlo una entidad en sí misma, con función estructurante para la constitución psíquica. Su riqueza amplía las posibilidades simbólicas y creativas del sujeto en constitución, postula la constitución de tres objetos: el objeto subjetivo, el objeto transicional y el objeto objetivamente percibido.

El objeto subjetivo se construye en los primeros tiempos de vida caracterizados por la dependencia absoluta, producto de la prematuración y el desvalimiento del cachorro humano al nacer. En esos momentos, la madre “devota” logra identificarse con su bebé y satisfacer así lo más adecuadamente posible las necesidades de éste. Este sostén, “holding” en el decir de Winnicott, produce en el bebé la “ilusión” de que existe una realidad exterior que corresponde a su propia capacidad de crear, una superposición entre el pecho ofrecido por la madre y la ilusión de que éste fue creado por él.

El objeto subjetivo es una creación del bebé en unidad virtual con la madre, corresponde a la omnipotencia y a la indiferenciación yo no yo. Este objeto, bajo predominio de la ilusión, irá sucumbiendo frente a la desilusión gradual proveniente de las frustraciones cotidianas. La “madre suficientemente buena” es capaz de conducir el proceso de ilusión y desilusión, en el camino a la estructuración diferencial, mundo interno-mundo externo y al proceso de adaptación.

Para arribar al objeto objetivamente percibido, correspondiente al mundo externo, será necesario por parte del bebé el despliegue de la agresión que forma parte del impulso amoroso primitivo y cuyo origen se encuentra en la motilidad de la vida intrauterina. Winnicott concibe un bebé activo y con iniciativa desde el nacimiento, a esta actividad propia la denomina “gesto espontáneo”. En los tiempos de la ilusión, la madre debe tolerar el ataque instintivo, agresivo del bebé, y solo paulatinamente oponerle resistencia. En la oposición de la madre a este ataque instintivo es donde va a aparecer la primera distinción yo - no yo.

La construcción del objeto objetivamente percibido es propuesta por Winnicott como un proceso transicional. Considera la importancia estructurante del juego en sí mismo y no sólo vinculado con la masturbación y la sublimación de la pulsión.

El jugar se ubica en la órbita de los fenómenos transicionales, desde la primera creación de un objeto transicional, primera posesión no-yo, hasta las últimas etapas de la capacidad de un ser humano para la experiencia cultural. En la infancia, la zona intermedia es necesaria para la relación niño-mundo. El ambiente en que se desarrolla la crianza, sería esa zona intermedia emocional.

Jugar superpone dos zonas transicionales, la del niño y el terapeuta y la del niño y la madre. En la superposición del juego del niño y de otra persona, existe la posibilidad de introducir enriquecimiento. El jugar de los niños es en sí mismo terapéutico.

Arminda Aberastury, (1960) Se preguntaba si la aparición o ausencia de determinados juegos en diferentes edades implicaban trastornos del desarrollo y si la producción de un determinado juego en un niño daba cuenta de su posicionamiento subjetivo, con los tiempos de otra época, realizó un maravilloso trabajo donde un observador pasivo y paciente, esperaba la actividad del niño, sin provocarla ni manipularla.

Intenta un recorrido evolutivo de los juegos de los niños relacionados con las etapas psicosexuales, donde el juego observable da cuenta de la primacía de zona erógena en cada edad, el juego ofrece al bebe experiencias que responden a necesidades específicas de cada etapa evolutiva.

El recorrido parecería mostrar una primera etapa donde el juego se centra en el propio cuerpo, en el descubrimiento de sensaciones y su posible evocación, donde desde el contacto con el otro, el niño empieza a tomar registro de su propio cuerpo y donde los juguetes son vividos como prolongaciones de ese cuerpo, por ej. Los juegos de meter y sacar cosas de los 7 meses, llenar contenidos, introducir objetos en orificios, explorar agujeros, etc.

Muestra como una cuchara y un jarrito pueden atraer la atención del niño y llevarlo a ejercitar las funciones incipientes. Al comienzo describe juegos con el propio cuerpo y el del otro, juegos de desplazamiento, de ejercicio de fuerzas, de manipulación de objetos, a veces con violencia, repeticiones a voluntad hasta lograr el dominio.

Paulatinamente y a medida que el aparato psíquico se estructura y el cuerpo del sujeto se desprende de la apropiación con el adulto en los primeros tiempos de la vida, también los juegos y los juguetes empiezan a tener un valor más funcional.

La recreación en el juego de lo displacentero permite elaborar activamente lo vivido pasivamente, aporta a la constitución de la pulsión de dominio necesaria para salir del desvalimiento originario y abordar el mundo externo y el dominio de objetos apropiados a la edad. El conocimiento del funcionamiento de los objetos ofrecidos al niño es un prerequisite para enfrentar desafíos sociales e intelectuales de mayor complejidad, por eso es importante que la oferta de estímulos lúdicos esté en el nivel de dificultad óptima, como diría Piaget, para desequilibrar la adaptación lograda entre asimilación y acomodación y que el sujeto sea capaz de reequilibrarse con esquemas de complejidad creciente, combinando novedosamente los esquemas existentes, ese equilibrio móvil, cuando más móvil más estable.

Los motivos de los juegos y juguetes van variando con las propuestas culturales vigentes, de muñecas peponas y elegantes con las que se jugaba a la mamá, arribamos a las Barbies, jóvenes esbeltas, activas deportistas, oficinistas, modelos que no evocan roles maternales. Los jinetes “a caballo” dieron lugar a superhéroes y personajes fantásticos. Imágenes virtuales mezcladas con personajes reales, hologramas, laser y figuras tridimensionales forman parte de escenas desconcertantes donde el sujeto pierde las referencias espaciales conocidas.

Tal como lo plantea Sigmund Freud pueden encontrarse ciertas aportaciones teóricas que hacen referencia al juego. En “Psicología de la vida cotidiana”, plantea “El refrán de que en el juego se conoce el carácter del hombre puede aceptarse, añadiendo: el carácter reprimido” (S. Freud, citado por Blinder, Knobel y Siquier, 2008, p. 78). Además de subrayar cómo el niño en su juego escenifica sus asuntos inconscientes, S. Freud también explica en su texto “El Poeta y la fantasía”, cómo el juego le permite al niño organizar su mundo interno, de tal manera plantea que “todo niño que juega se conduce como un poeta, creándose un mundo propio, o, más exactamente, situando las cosas de su mundo en un orden nuevo, grato para él” (S. Freud, citado por Blinder et al., 2008, p. 78).

El juego, sobre todo el de los niños pequeños, obedece al impulso de elaborar psíquicamente algo impresionante, en el intento de conseguir su total dominio. Es una comprobación que los niños insisten en sus juegos alrededor de aquello que les da miedo o que los excita hasta el punto

de la insatisfacción en una repetición que, siempre actual, cesará sólo cuando la represión pueda imponer su marca (Álvarez, 2002 p. 79).

Por un lado, obedeciendo el principio del placer, es pantalla, puerta de entrada en esa dimensión estructurante de la realidad psíquica. Por otro, como obsesión de repetición, como más allá del principio del placer; es ganancia de placer pero en un sentido más primario, más directo. Es intento de que, respecto de lo no inscrito, el principio del placer consiga imponer sus reglas. A esto Freud lo llama elaboración psíquica y, desde una perspectiva tópica, instauración de la represión y del sistema inconsciente (Álvarez, 2002 p. 80).

La discusión técnica sobre la transferencia negativa es el enfoque teórico sobre la agresión, la pulsión de muerte, el complejo de Edipo y el superyó. Si Anna Freud no asume la hostilidad en la transferencia es porque su noción de agresión es una defensa del yo que emplea la proyección, el sujeto entonces considera que la fuente de su ira es el mundo externo.

Por otra parte, la analizabilidad del niño remontada por Anna Freud a la fase de latencia es porque se adhiere al punto de vista genético considerando al superyó como un derivado del sepultamiento del complejo de Edipo. Las normas morales internalizadas son un suelo fértil para el enfoque pedagógico en la cura. En cambio, Melanie Klein enfoca el tratamiento psicoanalítico a niños muy pequeños, porque construyó su teoría sobre la referencia de que en la vida psíquica del bebe se encuentra el origen del complejo de Edipo con el destete y la manifestación del

superyó con las fantasías de aniquilamiento. "Pero el comienzo mismo de los deseos edípicos, se conecta, ya con incipiente miedo a la castración y sentimientos de culpa" (Klein, 1928, p. 38).

En el fondo de las críticas se encuentra el marco de referencia epistemológico de las dos autoras. Anna Freud es ambigua a la noción de la pulsión de muerte en 1927, por eso se adhiere relativamente a la teoría de Sigmund Freud. (1986) señaló que el dualismo de las pulsiones de vida y de muerte se convirtió en motivo de conflicto entre los psicoanalistas, sin asumir ningún rol protagónico.

La técnica del juego es la vía de acceso al material inconsciente. Los juguetes son los instrumentos para conocer la fantasía inconsciente. Por lo tanto, la conexión es con el inconsciente del niño. "La representación por medio de juguetes en realidad, la representación simbólica en general, al estar hacia cierto punto alejada de la persona misma del sujeto está menos investida de angustia que la confesión por la palabra hablada" (Klein, 1927, p. 95).

Las transferencias positiva y negativa son manejables. La transferencia negativa se interpreta. En el niño surge la neurosis de transferencia. "Cuando analizo niños escribe Klein observo que sus síntomas cambian, que se acentúan o disminuyen de acuerdo con la situación analítica. Observó en ellos la abreacción de afectos en estrecha conexión con el progreso del trabajo y en relación conmigo. Observo que surge angustia y que las reacciones del niño se resuelven en el terreno analítico" (Klein, 1927, p. 101).

El psicoanálisis se ocupa del complejo de Edipo formado con la frustración derivada por el destete. Se analiza la relación con los objetos introyectados en el mundo interno.

El superyó es conformado en la infancia temprana. Por lo tanto comprender su severidad, en relación con los impulsos canibalísticos y sádicos, la castración, la sensación de estar cortado en pedazos, devorado y con terror de las vivencias inconscientes.

El psicoanálisis es aplicado a niños de tres a seis años de edad. La meta es, no obstante que el superyó se muestra permanentemente como resistente, sin alterar su núcleo, reducir su poder. Comprender la estructura del superyó.

Melanie Klein asimiló la noción de introyección y el concepto de fase oral-sádico y se adhirió a la pulsión de muerte de Freud. La pulsión de muerte está imbricada con la agresión. Las ansiedades derivadas del complejo de Edipo se manifiestan en el temor a ser devorado y destruido. "El niño mismo desea destruir su objeto libidinoso mordiéndolo, devorándolo y cortándolo, lo que le provoca angustia, ya que el despertarse de las tendencias edípicas es seguido por la introyección del objeto, el que se transforma entonces en alguno de quien se debe esperar un castigo. El niño en consecuencia, teme ahora un castigo que corresponde a su ataque; el superyó se transforma en algo que muerde, devora y corta" (Klein, 1928, p. 39). Para Fenichel (1937) son incomprensibles los estadios tempranos del superyó porque los conflictos entre las pulsiones y la frustración de las pulsiones por el mundo externo es una tendencia que se internaliza.

Melanie Klein construyó su teoría en función de la práctica clínica, las manifestaciones de los temores procedentes de la voracidad, la castración, el sentimiento de culpa, generó la reflexión psicoanalítica para construir una nueva epistemología. Su teoría explicativa y comprensiva de los procesos psíquicos del sujeto en su primer año de vida.

El juego desde la teoría de Melanie Klein:

➤ El juego como lenguaje

En su libro desarrollo en psicoanálisis, Klein postula que “los elementos emocionales están a menudo fusionados y ligados con sensaciones corporales, no habiendo clivaje entre ambos. El lenguaje es un medio adecuado de expresión cuando trae aparejado un contenido emocional asociado, de lo contrario su función pasa a ser defensiva y oculta una ansiedad específica. En los niños, los pensamientos y fantasías se expresan en el juego. Un niño pequeño entiende mucho más de lo que él mismo puede expresar en palabras.

➤ Función del juego: juego como expresión de fantasías, ansiedades y deseos

El juego es un medio de expresión de fantasías. Detrás de toda forma de actividad de juego yace un proceso de descarga de fantasías de masturbación operando en la forma de un continuo impulso a jugar, este proceso, como una compulsión de repetición, constituye el mecanismo fundamental del juego infantil..

➤ Juego y ansiedad

Los niños más pequeños tratan de vencer en su juego las experiencias desagradables. Por intermedio del juego el niño transforma las experiencias sufridas pasivamente en activas y cambia el dolor en placer, dando a estas experiencias primitivamente dolorosas un final feliz. Es así que se calma a sí mismo y se sobrepone a sentimientos de terror y pérdida mediante un acto simbólico con objetos materiales.

En años posteriores la deambulación es utilizada también por el niño para recuperar sus objetos perdidos tanto como para encontrar en su lugar nuevos objetos, es decir, ayuda al bebé a superar la posición depresiva.

➤ El juego de los niños efectúa la transformación de ansiedad en placer.

En el juego el niño no sólo vence una realidad dolorosa (madre que se va, juego del carretel) sino que también domina sus miedos instintivos y los peligros internos proyectándolos al mundo exterior.

Melanie Klein ilustra muy claramente a través de un juego típico: jugar a la mamá, cómo el juego, al construir un puente entre fantasía y realidad.

➤ Juego y aprendizaje

Si tenemos en cuenta que las funciones intelectuales derivan del inter-juego de los impulsos instintivos primarios, necesitamos, a fin de comprender tanto la fantasía como la prueba de realidad y la inteligencia.

Entrando específicamente en el juego vemos que, ya desde el segundo mes de vida existe

un grado considerable de integración en la percepción y la conducta con signos de memoria y anticipación que le permiten al niño a dedicarse cada vez más a juegos experimentales como: a) método para adaptarse a la realidad, y b) medio activo de expresar fantasías (una realización de deseos y una defensa contra el sufrimiento y ansiedad).

- La función simbólica primaria de los objetos externos permite la elaboración de la fantasía por el Yo, y permite que las sublimaciones se desarrollen en el juego y manipulación, construyendo un puente entre el mundo interno (estimulando el interés por el mundo exterior) y el conocimiento de objetos físicos y acontecimientos.
- El juego de un niño de 3 o 4 meses (de interés placentero por el cuerpo y experimentos en esa dirección) manifiesta, entre otros mecanismos, este proceso de formación de símbolos, ligados a aquellas fantasías que operan en esa época.

Refiriéndose al juego imaginativo y espontáneo de representación, demostró que los mismos crean situaciones prácticas que exigen conocimiento del mundo externo.
- Del juego al pensamiento

El juego espontáneo de representación crea y fomenta también las primeras formas del pensamiento “como sí”. Esta capacidad para evocar el pasado en el juego imaginativo parece estar estrechamente relacionada con el desarrollo del poder de evocar el futuro en hipótesis constructivas, y desarrollar las consecuencias de los “Si”

➤ El juego como elemento diagnóstico y pronóstico

Al ser el juego un medio de expresión en el niño y susceptible de ser analizado, se deduce su valor como medio de expresión diagnóstica. M. Klein se refiere también al valor pronóstico del juego.

Los intereses del niño en los juegos y las variaciones de la calidad y cantidad que representan, nos permiten medir si su vida sexual en la fase adulta.

La razón que M. Klein da para predecir la vida sexual adulta a través del carácter y desarrollo de las fantasías del juego en los niños se basa en que todos los juegos y sublimaciones están en fantasías de masturbación.

Anna Freud solamente contaba hasta la polémica, con la teoría de Freud. Posteriormente la teoría psicoanalítica del yo le proporcionó la cobertura referencial necesaria para sus reflexiones. Su interés por el yo fue simultáneo

Winnicott sostiene el pleito entre las dos porque puede reconocer y soportar el odio como una emoción básica. Anna Freud envidió a Melanie Klein y ésta despreció aquella. El sitio en el espacio transicional no solamente fue tránsito de objetos, sino, además, un vehículo del odio metabolizado. "Pues lo grave no es el odio tenido así en cuenta, y que el inconsciente de todas maneras arrastra, sino aquello que, bebido todo el odio, conduciría a las represalias. Alude más de una vez al problema de 'sobrevivir' sin apelar a represalias".

Existe una zona de ilusión, una zona intermedia que propicia la creatividad primaria y la percepción objetiva. En la vida institucional es una zona intermedia creativa en la cual no hay disputa. En relación con la pertenencia a un grupo suponemos, de acuerdo a la hipótesis que formar parte o ser distinto de mí se rastrean sus raíces a la relación del bebé con su pulgar. Cuando se aferra al pulgar y se separa disfrutándolo, el dedo entonces es parte del self. En cambio, cuando es percibido como un objeto externo es considerado como distinto de mí. El objeto transitorio en la aproximación no conseguida del objeto externo.

El el juego desde la teoría de Donald Winnicott:

Hace una descripción de los objetos y fenómenos transicionales es sumamente interesante, por su intento de situar lo simbólico en una zona intermedia entre lo subjetivo y objetivo, estableciendo una relación entre el objeto transicional, el juego y la cultura.

El empleo de un objeto transicional por parte del bebé es la primera utilización de un símbolo y su primera experiencia de juego.

Este objeto es símbolo de la unión del bebé y la madre y se encuentra en el espacio y tiempo en que ambos se hallan en el inicio de su estado de separación.

Es evidente que el jugar implica un fuerte compromiso corporal, pero no es una actividad orgánica; por eso las zonas erógenas implican una seria amenaza, ya que la emergencia instintiva perturba y detiene el juego. Para jugar es necesario un montón de ansiedad que no supere ciertos límites.

Describe cuatro fases en el desarrollo del juego:

1. Hay una fusión entre el niño y su objeto. El bebé tiene una visión subjetiva del objeto y la madre se esfuerza en otorgar realidad.
2. Hay una percepción más objetiva del objeto que depende de la existencia de una figura materna en condiciones de participar y devolver lo que se le propone. Esto permite al bebé vivir una experiencia de control mágico al que corrientemente denominamos omnipotencia. Se produciría una especie de “matrimonio”, al decir de Winnicott, de la omnipotencia establece un espacio potencial entre la madre y el hijo denominado “campo de juego”.
3. En la etapa siguiente el niño “encontrarse solo en presencia de alguien”
4. En el periodo que aparece a continuación, el niño permite la superposición de dos zonas de juego y obtiene placer de ello. La madre es la primera interlocutora lúdica que inicialmente adapta su actividad de juego al bebé, para más adelante incorporar su propio estilo de jugar.

Arminda Aberastury da un giro por completo y propone que en la primera hora de juego que se tiene con el niño, aparece la fantasía inconsciente de enfermedad o conflicto por el cual viene a tratamiento y en la mayor parte de los casos su fantasía inconsciente de curación. Es decir, el niño sabe que está enfermo y comprende y acepta el tratamiento. Es por eso que le da importancia a que desde el primer momento se debe de asumir el papel de terapeuta, porque de esa forma ayuda al niño a ubicarse como paciente.

A continuación se clarifica de manera más detallada, el tipo de juego y la situación evolutiva de acuerdo a la edad del niño desde los 4 meses hasta los 6 años.

Edad, tipo de juego, situación evolutiva:

(Ansiedad, conflicto) 4 - 6 Meses:

Escondidas (sábanas), taparse y descubrir los ojos, juegos con el cuerpo (deditos), (juego de sonidos), sonajero, tira objetos, juguetes, para ser recogidos

Elabora: ansiedad de desprenderse de la madre, reconocimiento de su cuerpo, aparecen y desaparecen sonidos. Con su sonido aparece la madre (juego con ella)

6 - 12 Meses

Busca algo hueco para guardar o meter cosas, explorar en huecos metiendo el dedo

Forma de conservar, retener, guardar y sacar objetos, juguetes, muestra su curiosidad a través de la penetración (más frecuente en varones)

1 - 2 Años

“Osito de peluche” (objetos transicionales), para acostarse, salir de casa, juego con agua, barro, plastilina, pinturas - Juegos con tambores, globos, pelotas, ollas de cocina (golpes).

Coches accidentados, aplastados. Muñecos rotos, juegos con muñecos, alimentar limpieza: cuidarles/maltratarles, premios, castigos, juegos de construcción y de armar

Elaboración del paulatino desprendimiento de la madre

Exploración del cuerpo y lo relacionado con él, elaboración de ansiedades de separación relacionadas con desprenderse de algo suyo corporal, forma de descargar y elaborar la agresividad (comprobar al golpear que el objeto no se rompe, le hace disminuir la idea de ser muy destructivo como puede verlo en su fantasía - Elaboración gradual de la relación con los padres, aprendizaje de funciones yoicas de cuidado, de funciones maternas y paternas - Intentos de reparación por las fantasías sádicas y destructivas

2 años: Juegos de trasvasar de un recipiente a otro

Elaboración de la capacidad de control corporal, de guardar internamente.

2-3 Años: Inicia trazos de dibujos. Curiosear láminas, dibujos

Inicio de la integración de su imagen corporal, separación gradual de su cuerpo del de la madre.

3 años: Juegos de meter y sacar cosas, autos, locomotoras en garajes e interiores de locales, Juegos de chocar coches, accidentes. Cajón para guardar sus juguetes

Libros, imágenes, cuentos - Dibujos del cuerpo

Elaboración de fantasías sexuales: sexualidad activa. Poder conservar y guardar. Sexualidad pasiva Elaboración de la escena primaria. Importancia de la resistencia del juguete, y de repararlo, antes de comprar uno nuevo - Petición repetitiva de relatos, aseguramiento ante sus fantasías. Proceso final de separación de la madre, diferenciación física.

5 años:

NIÑO

Juegos fálicos (fuerza de conquista) con pistolas, espadas

NIÑA

Juegos tranquilos a las mamás, con bebés. Ropa de la madre - Las letras y los números como un nuevo juego

Búsqueda de un modelo de identificación, rivalidad, competitividad. Elaboración conflictiva edípica El contacto con el preescolar y el colegio, permite el desplazamiento de la curiosidad sexual, por conocer y aprender

6. Ordenamiento Categorical

JUEGO:

- Desplazamiento: La técnica del juego es la vía de acceso al material inconsciente. Los juguetes son los instrumentos para conocer la fantasía inconsciente (Klein, 1927).
- Proyección: La representación por medio de juguetes en realidad, la representación simbólica en general, al estar hacia cierto punto alejada de la persona misma del sujeto, está menos investida de angustia que la confesión por la palabra hablada” (Klein, 1927)
- Asociación Libre: técnica de juego, instrumento esencial para la observación del niño pre-verbal. Las interpretaciones revelan el significado simbólico oculto en cada juego. (Klein, 1927)

INCONSCIENTE:

- Fantasías: El juego del niño simboliza para ella fantasías y elaboración de neurosis (Klein 1927).
- Conflictos: La pulsión de muerte genera la agresión y los contenidos simbólicos de lo inconsciente como la fantasía de devorar. En el comienzo él bebe siente angustia de fuente interna y externa (Klein 1929).

- Transferencia: los niños establecen y desarrollan transferencia (positiva y negativa) con gran rapidez y variable intensidad. La comunicación de los niños revelaba sus conflictos inconscientes con la transferencia. (Klein, 1927).

PRIMERA INFANCIA:

S. Freud (1905) observó que durante el desarrollo en la primera infancia, el comportamiento de los niños se orientaba alrededor de determinadas partes del cuerpo, ejemplo: la boca durante el amamantamiento, el ano durante el baño o la higiene. El propuso que la neurosis (trastorno mental funcional) adulta tienen sus raíces en la sexualidad infantil, por lo tanto, dichos comportamientos en los adultos neuróticos eran expresiones de sus fantasías sexuales y deseos. Dada la escala de tiempo predecible de comportamiento infantil, propuso el "desarrollo libidinal", como un modelo de desarrollo sexual normal infantil, en la que el niño progresa a través de cinco etapas psicosexuales: oral, anal, fálica, latente y la genital en el que la fuente de placer se encuentra en una zona erógena diferente.

- Etapa Oral: Se desarrolla durante el primer año de vida. La fuente principal de placer, conflicto y frustración se centra en la boca en tanto zona erógena. El niño obtiene su mayor placer en chupar, masticar, morder o vocalizar, pero estas actividades no tardan en ser reprimidas o controlada por los padres. Por ejemplo, la madre se enoja cuando el bebé se chupa el pulgar, o muerde algún juguete que puede estar sucio; o vocaliza en lugar de dormir; o juega con su

alimento en lugar de comerlo. Puede ocurrir también que la madre no quiera amamantar a su hijo o lo haga de mala gana, todo lo cual es fuente de conflicto o frustración para el bebé (1905).

- Etapa Anal: Se caracteriza por el desplazamiento de la zona erógena que pasa de la boca al ano. Se extiende más o menos desde los 18 meses hasta los tres años de vida, época en que coincide con el entrenamiento higiénico, lo que hace que el niño centre su atención en la actividad anal; parece sentir un gran placer en el hecho de acumular su material fecal (retener) o expulsarla (dar). Esta situación lo pone en conflicto con los padres, porque estos empiezan a exigir que se ejecuten estos actos de acuerdo a ciertas normas (horario, lugar, etc.). (1905)

Etapa Fálica: va desde los tres a los cinco años de edad y está determinada por el desplazamiento de la zona erógena, del ano a los genitales. A los tres años, la exploración del cuerpo es más sistemática y cuidadosa y los intereses del niño se vuelven a los genitales y a los placeres asociados con su manipulación, y exploración de los genitales de otros niños. Al igual que en las etapas anteriores, en esta se desarrolla un conflicto entre la curiosidad del niño por sus órganos sexuales y la actitud de censura de los padres y de la sociedad respecto a la sexualidad (1905).

7. Método

La investigación está soportada desde el paradigma histórico hermenéutico, de tipo cualitativo y bajo el método hermenéutico; el cual se ha dirigido al juego en la clínica infantil como acceso al inconsciente en la primera infancia desde las teorías de Melanie Klein, Donald Winnicott y Arminda Aberastury.

El nivel de alcance de esta investigación es perceptual, de tipo descriptiva debido a que busca la interpretación de las categorías de juego, inconsciente y primera infancia desde la práctica psicoanalítica, como aporte a la sociedad contemporánea. Su temporalidad es transversal de concurrencia retrospectiva, ya que tomamos el concepto de juego desde el pasado, presente y a futuro desde las teorías que lo soportan.

7.1. Instrumentos

Para la recopilación de información se ha decidido que se empleara una sola técnica que será básica por el tipo de investigación, la cual es:

- Recopilación documental: esta investigación se construye de antecedentes teóricos, de estudios e investigaciones relacionadas con el juego, inconsciente y la primera infancia desde el enfoque psicoanalítico; para ello se tomaron fuentes documentales como: fichas bibliográficas, documentos electrónicos, libros y medios audiovisuales.

7.3. Procedimiento

Para realizar esta investigación se tendrá en cuenta que es revisión de carácter documental como actualización teórica, no se desarrollaran técnicas aplicadas, ya que se basara en la teoría fundada; que busca construir una descripción del concepto del juego como acceso al inconsciente en la primera infancia desde las teorías de Melanie Klein, Donald Winnicott y Arminda Aberastury

Como primer paso se revisaron teorías, trabajos e investigaciones de los autores más significativos de la teoría psicoanalítica, que aborden: el juego, el inconsciente y la primera infancia.

Como segunda medida se realizó una discusión científica a partir de la actualización teórica que se realice, con el fin de responder a la pregunta problema y al objetivo general y los específicos planteados para esta investigación, desde la clínica contemporánea.

8. Cronograma

Metodología/ Fechas	Noviembre 12 de 2015	Diciembre 8-19 de 2015	Enero 24 de 2016	Febrero 4-13 de 2016	Marzo 5-16 de 2016	Abril 4 -15 de 2016	Junio 16 de 2016
Presentación de anteproyecto ante el comité curricular.							
Realización de Correcciones del ante proyecto.							
Revisión de nueva bibliografía y avances en el marco teórico							
Finalización del marco teórico							
Realización de discusión científica							
Realizar conclusiones finales							
Sustentación del trabajo de grado							

9. Presupuesto

Concepto	Número de personas a cargo	Número de Consultas	Contrapartida	Aportes de otras entidades	Valor Total
Bases de datos	1 persona	120	\$ 495.000	0	\$ 495.000
Papelería			\$120.000 Pesos	0	\$120.000
Lápices – marcadores			\$35.000	0	\$35.000
Gastos de imprevisto			\$100.000	0	\$100.000
				TOTAL	\$750.000

10. Discusión Científica.

La siguiente discusión científica se desarrolla en función del juego, inconsciente y primera infancia; dado que, el abordaje del mismo se puede concebir y comprender de mejor forma todo lo relacionado a este tema que es de importancia para la sociedad contemporánea, como lo es el juego en la clínica infantil. Cabe señalar, que en primera instancia se busca dar respuesta al objetivo principal de este trabajo y generar interrogantes para futuros trabajos de investigación.

En relación al juego S. Freud (1920) lo describe como la realización de deseos y que la repetición observada en los mismos, se vincula directamente con el principio de placer. Cuando Freud reflexiona sobre el juego de su nieto (Fort-da), ofrece una primera definición: el juego es el modo de trabajo del aparato psíquico en sus prácticas normales más tempranas. Desarrolla esta idea novedosa a partir de la observación del primer juego autocreado de este niño, reconociendo que le insumió bastante tiempo hasta que esa acción enigmática, repetida de continuo, le reveló su sentido (Fort-da). En Tres ensayos de teoría sexual (1905), Freud describe los juegos de

movimiento pasivo señalando que los niños suelen pedir su repetición, como el juego de mecerse, prueba del placer producido por ciertos movimientos mecánicos.

M. Klein (1927) lo describe como la vía de acceso al material inconsciente. Los juguetes son los instrumentos para conocer la fantasía inconsciente. Por lo tanto, la conexión es con el inconsciente del niño. La representación por medio de juguetes en realidad, la representación simbólica en general, al estar hacia cierto punto alejada de la persona misma del sujeto, está menos investida de angustia que la confesión por la palabra hablada.

D. Winnicott (1971) manifiesta que el juego es una actividad muy seria para quien lo realiza, define el espacio y el tiempo del juego como un área que no puede ser fácilmente abandonada y que no admite intrusiones. Habla también de los objetos transicionales, que ayudan a afrontar momentos de ansiedad o relacionados a alguna situación particular. Es un objeto que, como el juego, ayuda a conciliar la realidad con el mundo interno. El juego es interesante porque representa un ejercicio de control sobre la realidad, aunque se trate de un control no estable que se debe restablecer continuamente, como hacen al recordarse a sí mismos y a los otros constantemente las reglas del juego.

A Aberastury (1962) propone que en la primera hora de juego que se tiene con el niño, aparece la fantasía inconsciente de enfermedad o conflicto por el cual viene a tratamiento y en la mayor parte de los casos su fantasía inconsciente de curación. Es decir, el niño sabe que está

enfermo y comprende y acepta el tratamiento. Es por eso que le da importancia a que desde el primer momento se debe de asumir el papel de terapeuta, porque de esa forma ayuda al niño a ubicarse como paciente.

Otra autora que realizó trabajos con niños fue Hermine Hug-Hellmuth desde (1913) su técnica combinaba la interpretación del material inconsciente a través de la observación del juego compartido con apoyo pedagógico, esta consistía en observar el juego de sus pacientes y participaba con ellos jugando dentro de su propio ambiente.

Las definiciones y aportes teóricos que proponen estos autores son una base que puede ser utilizada para indagar y profundizar en el tema del juego del niño es un como si, en donde va a representar de manera más agradable la realidad que vive, las situaciones que no le son tan placenteras por otras que si le brinden placer.

De éste modo se le brinda la posibilidad de revivir en forma activa aquello que vivió en forma pasiva, por lo tanto va a cambiar los finales por otros que le resulten más agradables. El juego es considerado fundamental en el desarrollo tanto físico como psíquico del infante, por lo cual varios estudiosos del mismo han teorizado al respecto y comprobado que a través del juego el niño se desarrolla, crece, aprende y construye su personalidad. Por lo tanto el juego del niño ha sido objeto de estudio desde el punto de vista psicoanalítico y por ende han comprobado que podía ser objeto de análisis.

Respecto al inconsciente, para Sigmund Freud (1920) son aquellas representaciones latentes de las que tenemos algún fundamento para sospechar que se hallan contenidas en la vida anímica, el inconsciente, situado sobre o más allá de la conciencia, es la sede de los conflictos reprimidos que no afloran a la conciencia por la represión y se revela en el sueño, los lapsus, los chistes, los juegos de palabras, los actos fallidos, etc. El inconsciente aflora entonces de una manera deformada como consecuencia de la censura y a través de sus leyes. representación simbólica es en sí misma una manera de elaboración.

M. Klein (1927) considera a los niños como “sujetos” utiliza con ellos el juego como herramienta para acceder al material inconsciente. Considera que puede cumplir una función similar a la asociación libre en los adultos, más aun, lo equipara a una vía regia tal como Freud considera los sueños. En el juego el niño expresa sus fantasías, sus deseos y sus experiencias de un modo simbólico, pero esto no es entendido en contra del niño sino todo lo contrario, es el adulto el que ha perdido estos modos de expresión y debe manejarse sólo en el plano verbal.

El juego es un medio de representación indirecta del mundo interno del niño, permite ganar el acceso a su fantasía que, de otro modo, por la vía directa, también inauguró el uso del juego como “vía regia” para el acceso al trabajo analítico con el niño. El juego se convierte en el medio privilegiado de comunicación para acceder a la comprensión de la fantasía inconsciente y

del mundo interno del niño. Coherentemente con su teoría, la caja representa el mundo interno, el cuerpo de la madre y el propio.

D. Winnicott (1988) por su parte, no usaba una caja de juegos para cada niño, lo que pensamos podría explicarse porque para él la fantasía se da en un espacio potencial; lo que importa es la capacidad del niño para usar los juguetes y la disponibilidad a jugar del analista, se privilegiaría el espacio de juego como el lugar donde se jugará la transicionalidad. Es importante subrayar que el que sea un espacio limitado, que está disponible a determinadas horas y no a otras, hace presente el no, la norma implícita en la existencia de un encuadre, con su aspecto restrictivo prohibido y su aspecto habilitante. Ej: “Aquí y ahora sí puedo”.

Aberastury (1962) propone que en la primera hora de juego que se tiene con el niño, aparece la fantasía inconsciente de enfermedad o conflicto por el cual viene a tratamiento y en la mayor parte de los casos su fantasía inconsciente de curación. Es decir, el niño sabe que está enfermo y comprende y acepta el tratamiento. Es por eso que le da importancia a que desde el primer momento se debe de asumir el papel de terapeuta, porque de esa forma ayuda al niño a ubicarse como paciente.

De esta manera el niño que es traído a la consulta es un sujeto que sufre, padece y siente determinadas emociones que no logra expresar con palabras. Entendemos que en el niño el lenguaje verbal no constituye la forma específica con la cual puede comunicar su mundo interior y su padecer.

Por lo tanto es necesario apelar a otros medios, como podría ser entre otras la caja de juegos, para que logre expresar al exterior esos afectos que muchas veces son miedos, inseguridad, soledad, abandono, etc. Ahora bien, el niño construye su subjetividad a partir del medio en el cual se desarrolla, por ende va a representar en sus juegos aspectos de su vida, de su realidad externa y de su realidad interior.

Es de esta manera que Freud observó el juego de su nieto y posteriormente lo analizó, creando a través del mismo las bases para la posterior creación de la técnica de juego impartida por diferentes psicoanalistas de niños como es el caso de Klein, Winnicott y Aberastury, entre otros. Una de las formas que el psicólogo tiene de comunicarse con el niño es mediante la denominada hora de juego diagnóstica. La observación del juego del niño el cual será desplegado a través de esta técnica le brindará al profesional información sobre su problemática y sus conflictos.

Por ultimo tenemos la primera infancia donde S. Freud (1856 – 1939) observó que durante las etapas predecibles del desarrollo, el comportamiento de los niños se orientaba alrededor de determinadas partes del cuerpo, se inicia con su nacimiento, caracterizado por un crecimiento a nivel físico, emocional, motivacional, e intelectual. En este proceso pueden distinguirse ciertas etapas que denominó "psicosexuales", por que atribuyó al sexo un rol central en el desarrollo y

crecimiento del niño. El motivo principal de la vida, manifestado desde nuestra más tierna infancia, es la búsqueda del placer. El niño busca aquello que le resulta agradable y evita aquello que le resulta doloroso. Este proceso búsqueda se da de diversas maneras, durante toda nuestra existencia. En la base de este proceso se encuentra la libido, verdadera energía sexual que nos hace movernos en dirección de lo placentero. Nótese que la noción de "sexo" trasciende mucho más que la mera relación coital o la diferenciación hembra o macho. Más bien, esos son resultados de la dirección que toma nuestra libido.

En los diversos periodos o etapas por las que atraviesa el niño en su desarrollo se hacen determinadas necesidades específicas (físicas, intelectuales, emocionales, etc.) que se relacionan con diversas zonas específicas del cuerpo: ano, órganos genitales; zonas en que los adultos representan los lugares de placer y tensión sexual y que en los niños se manifiesta de modo rudimentario, percibido sólo como sensaciones agradables o placenteras.

Los niños no saben que esas sensaciones tienen un origen sexual, sólo las sienten. Sobre la base de estas zonas particulares que se convierten en centros de placer sexual, Freud delineó cuatro etapas de desarrollo sicosexual: oral, anal, fálica, genital.

Las tres primeras y que son más importantes, concurren durante los cinco o seis primeros años de vida, de tal modo que las diferencias individuales de los adultos se conforman durante este período, marcadas fuertemente por los progenitores.

Para Melanie Klein (1960) existiría en el niño un súper yo precoz, capaz de tener culpa persecutoria, ya en esa temprana fase. También plantea que ya a esa edad los niños poseen un conocimiento inconsciente de los órganos sexuales y critica la llamada fase fálica, donde sólo el órgano masculino sería el importante, como una simplificación utópica de un contexto mucho más complejo. A partir de ahí señala que la niña más que querer poseer un pene, quisiera interiorizar el pene de su padre. Piensa que la estructura fálica es una defensa ante la realidad intolerable de la diferencia generacional, de género de la sexualidad parental.

Winnicott (1940) observo atentamente muchos bebés, que mientras éstos succionaban con vehemencia su pulgar se acompañaban con otra serie de acciones, tomar la punta de una sabanita, o frazada, o algún puñado de lana y luego un muñeco peluche, blando y suave. Estas acciones acompañaban al bebé, especialmente en momentos de soledad o frente a la necesidad de conciliar el sueño.

Tomo el concepto de objetos transicionales, respecto a estos elementos blandos y suaves, ofrecidos desde el exterior, generalmente por la madre misma, que metaforizan el cuidado materno y le permiten al sujeto en constitución ir construyendo gradualmente las categorías ausencia-presencia en el camino de la diferenciación yo- no yo, a fin de lograr la integración en la constitución subjetiva. Cuando este proceso no se realiza adecuadamente el niño entra en una angustia intolerable que le dificulta la introyección del objeto materno y la separación necesaria para su propio desarrollo.

Considera la importancia estructurante del juego en sí mismo y no sólo vinculado con la masturbación y la sublimación de la pulsión. El jugar se ubica en la órbita de los fenómenos transicionales, desde la primera creación de un objeto transicional, primera posesión no yo, hasta las últimas etapas de la capacidad de un ser humano para la experiencia cultural. En la infancia, la zona intermedia es necesaria para la relación niño-mundo. El ambiente en que se desarrolla la crianza, sería esa zona intermedia emocional.

A.Aberastury (1971) intenta un recorrido evolutivo de los juegos de los niños relacionados con las etapas psicosexuales, donde el juego observable da cuenta de la primacía de zona erógena en cada edad. El juego ofrece al bebe experiencias que responden a necesidades específicas de cada etapa evolutiva.

En la primera etapa donde el juego se centra en el propio cuerpo, en el descubrimiento de sensaciones y su posible evocación, donde desde el contacto con el otro, el niño empieza a tomar registro de su propio cuerpo y donde los juguetes son vividos como prolongaciones de ese cuerpo, por ej los juegos de meter y sacar cosas de los 7 meses, llenar contenidos, introducir objetos en orificios, explorar agujeros, etc.

Las definiciones y aportes teóricos que proponen estos autores son una base que puede ser utilizada para indagar y profundizar en el tema del juego en la primera infancia que tiene ante

todo una influencia referencial frente al comportamiento del ser humano en muchos de los momentos de su vida. Debe tomarse como guía las palabras ya dichas y estudiadas para crear una serie de conclusiones y así mismo, poder fijar relaciones de este concepto por su convergencia e influencia en épocas y trastornos que imperan en el ser humano.

Se puede considerar que iniciando por Freud, a lo largo de los años se ha podido avanzar en el camino de la clínica contemporánea en relación a las temáticas de juego, inconsciente y primera infancia; el interés por el desarrollo del niño en la sociedad, ha sido un tema de notoria importancia, dada la multiplicidad de problemáticas que en torno a él se generan, iniciando en el núcleo familiar con sus respectivas relaciones con padres o personas a su cargo, así como en otros espacios como la escuela, relación de pares y sociedad en general. El medio donde se desarrolla es un miembro activo en el que proyecta positiva o negativamente sus expectativas en relación a la adaptación que su entorno le exige.

Es en este aspecto donde la clínica deja ver con las posturas de sus diferentes autores psicoanalíticos, su aporte hacia la forma de dar respuesta a las problemáticas, se busca hacer lectura y formulación de propuestas que no solo permitan entender el porqué de sus malestares sino también, buscar rutas hacia el mejoramiento de la calidad de vida y bienestar, no solo del niño mismo sino de la sociedad en general.

11. Conclusión

El juego es un elemento en la vida del niño dado que contribuye a su desarrollo y crecimiento. La actividad lúdica le sirve al niño no sólo para divertirse, dado que este juega para expresar agresión, para controlar la ansiedad, para adquirir experiencia, para establecer contactos sociales, para lograr la integración de la personalidad, para promover la comunicación con la gente, entre otras.

Es importante retomar cómo el juego le permite al niño escenificar sus fantasías y asuntos inconscientes. Es así como el infante proyecta en su juego aquellas situaciones de su vida que le provocan sufrimiento o que no puede entender, para intentar comprenderlas y elaborarlas mediante la actividad lúdica, reduciendo así las ansiedades y los conflictos que están en juego, los cuales son diferentes en cada edad y momento evolutivo, asunto que también caracteriza el tipo de juego.

En esta medida el juego reflejaría muchos elementos importantes del niño tales como su habilidad física, el nivel de desarrollo del yo, su capacidad intelectual y cognitiva, su capacidad de relación, su desarrollo libidinal, entre otros. Por lo tanto, puede concluirse que la observación del juego del niño en determinadas condiciones tiene un valor diagnóstico fundamental.

Dentro del psicoanálisis, la importancia de la observación y el trabajo con el juego, se evidencia desde las aportaciones de S. Freud, Sin embargo, es fundamental subrayar como en la

sesión de juego diagnóstica y terapéutica tiene como referentes desde la teoría de las relaciones objetales a autores como Melanie Klein, Donald Winnicott y Arminda Aberastury.

Desde la orientación psicodinámica, la actividad lúdica es equivalente a la asociación libre en el psicoanálisis de adultos. Es así como la hora o sesión de juego se va convirtiendo en un instrumento técnico importante dentro del proceso psicodiagnóstico para conocer la realidad del niño que se trae a la consulta psicológica. Cabe resaltar que dicha sesión debe realizarse en un contexto determinado, con un encuadre que define un espacio, un tiempo y una finalidad particulares donde el niño pueda desplegar su mundo psíquico utilizando ciertos elementos y juguetes con características definidas.

En el transcurso de la hora de juego diagnóstica es importante intentar comprender el funcionamiento psíquico del infante, esto puede complementarse con el análisis de ciertos indicadores como la elección de juguetes y de juegos, su modalidad de juego, la personificación, su motricidad, su creatividad, la capacidad simbólica, su nivel de tolerancia a la frustración, la adecuación a la realidad y su capacidad de contacto y relación. Es significativo también poder leer estos indicadores y las conductas del niño a la luz de la semiología evolutiva y la psicopatología para obtener así más información respecto al estado del yo del niño, los puntos de fijación, la existencia de detenciones en el desarrollo y, en ciertos casos, los rasgos de desarrollo defectuoso. De la misma forma, este análisis permite profundizar en la comprensión dinámica del mundo interno del niño conociendo sobre los mecanismos de defensa, las ansiedades, las

fantasías inconscientes, el tipo de relación de objeto interna y externa que establece el niño y sus capacidades yoicas.

Todos estos elementos permiten que la realización y el análisis de la hora de juego diagnósticas pueda arrojar elementos más válidos y confiables para el diagnóstico, el pronóstico e incluso para la indicación terapéutica; teniendo siempre presente que es pertinente acompañar la sesión de juego con otras técnicas de evaluación y exploración, y contrastar siempre los elementos recogidos, con los obtenidos en la historia evolutiva y en la anamnesis hecha con los padres, para tener una mayor comprensión del caso.

En el contexto de la primera infancia el juego es una herramienta fundamental. A los centros que acuden niños con motivos de consulta muy diversos, siendo la técnica del juego un instrumento importante en los procesos diagnósticos y terapéuticos.

En la intervención se busca entonces que el niño pueda jugar libremente, observar, explorar, experimentar, tocar y manipular contando con el acompañamiento de sus padres y del terapeuta, de manera que estos puedan ir poniendo palabras y contenidos más simbólicos a las acciones y emociones del niño.

Finalmente puede concluirse que la intervención radica en que el terapeuta pueda ir creando poco a poco espacios de juego para que los padres puedan implicarse en la intervención y a partir

del juego, de manera espontánea, logren descubrir y desarrollar nuevas maneras de ver a su hijo y de relacionarse con él.



12. Referencias

- Aberastury, A. (1962). Teoría y técnica del psicoanálisis de niños. Buenos Aires: Paidós.
- Aberastury, A. (1978). El psicoanálisis de niños y sus aplicaciones. Paidós. Argentina.
- Aberastury, A. (1984). Teoría y técnica del psicoanálisis de niños. Buenos Aires: paidos
- Álvarez, A. (2002) Una presencia que da vida. Madrid: Biblioteca Nueva
- Aucouturier, B (2007) Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz. Barcelona.
- Aznar, M. (2009) El psicoanálisis de niños y sus aplicaciones. Buenos Aires: Paidós.
- Blinder, C y colab (2008) Clínica psicoanalítica con niños. Madrid: Síntesis S.A.
- Sociedad Española de psiquiatría y psicoterapia del niño y del adolescente. Extraído el 10 de febrero de 2013 desde <http://www.sepyrna.com/articulos/aportes-psicoanalisis>, juego.
- Caper, R. (1996) El juego, la experimentación y la creatividad. Libro Anual de Psicoanálisis, Vol. XII, 135
- Campo, A.J; Ribera, C (1992) El juego, los niños y el diagnóstico. Barcelona: Paidós Coca, R;
- Pàmies, C (2012) El juego. Importancia en el desarrollo. Barcelona: Isep
- Colas, J (1998) Aportaciones del psicoanálisis al conocimiento de la mente del niño: El juego.



- Clínica Familiar Psicoanalítica. Estructura y Acontecimiento. Buenos Aires: Paidós
- Bleichmar, S. (1995) Del discurso parental a la especificidad sintomal en el Psicoanálisis de niños.
- Coromines, J (1991) Psicopatología i desenvolupaments arcaics. Barcelona: Espaxs (1955) La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. Obras Completas. Buenos Aires: Paidós.
- Freud, S. (1900). El material y las fuentes del sueño. En Obras Completas (12ª ed.). Tomo IV (pp. 180-284). Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1905). Fragmento de análisis de un caso de histeria. En Obras Completas, Tomo VII (pp. 1-108). Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1905). Tres ensayos de teoría sexual. En Obras Completas, Tomo VII (pp. 109-224). Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1905). Three essays on the theory of sexuality. In J. Strachey (Ed.), The standard edition of the complete psychological works of Sigmund Freud (Vol. 7, pp. 123–230). London: Hogarth Press.
- Freud, S. (1908). El creador literario y el fantaseo. En Obras Completas (12ª ed.). Tomo IX (pp.127-135) Buenos Aires: Amorrortu Editores
- Freud, S. (1909). Análisis de la fobia de un niño de 5 años. En Obras Completas (12ª ed.). Tomo X (pp. 1-117). Buenos Aires: Amorrortu Editores
- Freud, S. (1919). De la historia de una neurosis infantil. En Obras Completas (12ª ed.). Tomo XVII (pp. 3-112). Buenos Aires: Amorrortu Editores.



- Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer. En Obras Completas (12ª ed.). Tomo XVIII (pp. 7 - 62). Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1924). La pérdida de realidad en la neurosis y en la psicosis. En Obras Completas (12ª ed.). Tomo XIX (pp. 189-198). Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Freud, S. (1932). Conferencia 34: Aclaraciones, aplicaciones y observaciones. En Obras Completas (12ª ed.). Tomo XXII (pp. 126-145). Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Hug-Hellmuth, H. (1922). On the technique of Child Analysis. *International Journal of Pscho-Analysis*, 2, 287-302.
- Hug-Hellmuth, Hermine von. (1920). On the technique of child-analysis. *International Journal of Psycho-Analysis*, 2, 287-305.
- Intervención con padres en clínica de niños. Recuperado de <http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=2000>.
- Kohut, H. (1971). *The analysis of the self*. New York: International Universities Press
- Klein, M. (1929) La personificación en el juego de los niños. *Obras Completas*. Buenos Aires.
- Klein, M. (1975). Técnicas del análisis del niño. En M. Klein (2008), *El Psicoanálisis de niños* (pp. 23-138). Barcelona: Paidós
- Klein, M. (1975). *The psycho-analysis of children*. New York: Delacorte. (Original work published 1932)
- Klein, M. *El psicoanálisis de niños*. Paidós. España: 2008.
- Klein, M. *Relato del psicoanálisis de un niño*. Paidós. España: 1995.



Klein, M. (1929) La personificación en el juego de los niños. Obras Completas. Buenos Aires: Paidós Psicoanalíticas II. (1º reimpresión). (pp. 24-43).

Psicoterapia infantil, un enfoque psicoanalítico, Ma. Eugenia Rangel. Ed. Trillas.

Psicoterapia infantil con juego, casos clínicos, Fayne Esquivel Ancona. Ed. Manual moderno.

Pechberty, B (2002) Lo infantil y la clínica del niño. Madrid: Síntesis S.A.

Peller, L. (1955) El juego refleja la evolución de la libido. Child psychotherapy: practice and theory. Nueva York: Basic Books

Chapter 1. (2003) Psychoanalytic Play therapy Richard N. Bromfield

Siquier, María Luisa y colab (1974) Las técnicas proyectivas y el proceso Psicodiagnóstico.

Soifer, R. (1973) Estudio de la entrevista de juego diagnóstica con niño. Revista de Psicoanálisis (APA) Tomo XXX, N° 3

Vives Gomila, M. Psicodiagnóstico Clínico Infantil. (2007). Barcelona: Universitat de Barcelona

Wieland, E. (2009) La Hora de juego. Jornadas de Formación de la Fundación Orienta. Barcelona

Winnicott, D. (1971) Realidad y juego. Buenos Aires: Gedisa. (1942) ¿Por qué juegan los niños?

Winnicott, D. (1971) Realidad y juego. La técnica psicoanalítica del juego: su historia y significado. Obras Completas. (1955) Buenos Aires

Winnicott, D. (1962). La dependencia en el cuidado del infante, y del niño, en el encuadre psicoanalítico. Recuperado de <http://www.psicoanalisis.org/winnicott/infnienc.htm>

Winnicott, D. (1968/1991). El juego del garabato. En Exploraciones

Winnicott, D. (1975). Primitive emotional development. In Through pediatrics to psychoanalysis. New York: Basic Books. (Original work published 1945)



Winnicott, D. (1977) *Psicoanálisis de una Niña pequeña (The piggie)*. Buenos Aires: Gedisa

Winnicott, D. (s.f. /1991). *Notas sobre el juego*. En *Exploraciones Psicoanalíticas I*. (pp. 79-83). Buenos Aires: Paidós.

Zrate, Y. (2004) *La sesión de juego diagnóstico*. *Psicopatología. Salud mental*, 3, 85-90